

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama memiliki peran penting dalam kehidupan umat manusia. Sebagai *way of life* agama dapat mewujudkan kehidupan yang harmonis, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama, maka internalisasi nilai-nilai agama menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh umat manusia. Hal ini ditempuh melalui pendidikan, baik dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pengertian Pendidikan Agama Islam menurut Zakiah Daradjat, dkk adalah:

“Pendidikan dengan melalui anjuran-anjuran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati, dan menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.”⁹

⁹Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 86.

Di dalam PERMENDIKBUD No 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas Madrasah Aliyah pengertian pendidikan Agama Islam adalah:

“Pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap dan keperibadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, Pendidikan agama Islam dan budi pekerti dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan yang pengalamannya dapat dikembangkan dalam berbagai kegiatan baik yang bersifat kurikuler maupun ekstrakurikuler.”¹⁰

Pendidikan agama Islam diharapkan mampu menghasilkan manusia yang selalu menyempurnakan iman, takwa, akhlak serta berperan aktif membangun peradaban yang harmonis dan bermartabat. Manusia seperti ini diharapkan tangguh dalam menghadapi hambatan dan tantangan yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam PERMENDIKBUD No 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas Madrasah Aliyah tujuan Pendidikan agama Islam di SMA/MA adalah:

- 1) Sebagai bentuk pengembangan moral dan keperibadian peserta didik
- 2) Terbentuknya peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur (berakhlak yang mulia) dan memiliki

¹⁰PERMENDIKBUD No. 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2014), hal. 1.

sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya sehingga dapat dijadikan bekal untuk memahami berbagai bidang ilmu atau mata pelajaran tanpa harus terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut.¹¹

B. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Siswa

1. *Gadget*

Gadget merupakan istilah yang sering kita dengarkan dalam zaman milenial seperti saat ini. Namun ada banyak orang yang belum tahu definisi *gadget* yang sebenarnya.

Menurut Indrawan, *gadget* adalah sebuah istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.¹²

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat di Indonesia. Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya bahwa dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* selain memiliki fungsi utama sebagai alat

¹¹ PERMENDIKBUD No. 59 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2014), hal. 5.

¹² Tania Clara Dewanti, dkk, Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget Smartphone* dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, <http://journal.um.ac.id/index.php/bk>., diakses pada hari Jumat, 22 Januari 2019 pada pukul 05.00.

komunikasi, gadget juga digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Beberapa contoh perangkat yang termasuk gadget adalah laptop, MP3 Player, netbook, kamera, *smartphone*, tablet, iPad. *Gadget* dengan beragam jenis dan merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya seperti internet, sosial media, fasilitas pesan, maupun permainan (game).¹³ *Gadget* yang saat ini sedang trend, yang sering sekali digunakan dikalangan anak muda biasa disebut dengan *smartphone*, telepon pintar yang memiliki kemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan *handphone*. Selain itu, di dalam *smartphone* juga dibekali dengan berbagai aplikasi yang semakin memudahkan penggunaannya. Ponsel pada awalnya hanya diciptakan untuk media komunikasi jarak jauh tanpa kabel yang bisa dibawa kemana saja. Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin banyaknya kebutuhan manusia sehingga terciptalah ponsel yang memiliki fungsi lebih dari sekedar perangkat komunikasi, yang di sebut dengan *smartphone*. Di dalam smart phone kini telah dihadirkan banyak fitur yang semakin canggih diantaranya kita bisa mengakses internet tanpa menggunakan laptop, adanya fitur untuk berkomunikasi yang

¹³ Tara Lioni, dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial", <http://jurnal.fkip.unila.ac>. diakses pada Selasa, 07 Maret 2017 pada pukul 09.00

semakin banyak medianya seperti *Whatsapp, BBM messenger, facebook lite, line*, bisa juga mengakses game online dan lain sebagainya.¹⁴

Dalam Wikipedia dijelaskan bahwa gadget adalah *smalltecnologycal* (seperti perangkat atau alat) yang memiliki fungsi tertentu, tetapi sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* yang selalu dianggap lebih biasa atau cerdas dirancang dari teknologi normal pada saat penemuan mereka. *Gadget* kadang-kadang disebut sebagai *gizmos*.¹⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa gadget adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih.

2. Penggunaan Gadget dan Dampaknya

Kemajuan teknologi tentu saja berdampak pada kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah munculnya terobosan baru yang disebut *gadget*. *Gadget* biasanya identik dengan *smartphone* yang diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. *Smartphone* di era globalisasi ini menghadirkan berbagai fitur yang menarik, diantaranya adalah kemudahan akses internet tanpa menggunakan komputer/laptop.

Dalam hal kemajuan teknologi saat ini menempati posisi yang amat penting dalam pembangunan nasional Indonesia bahkan dikaitkan dengan keberhasilan pembangunan nasional. Negara yang mengembangkannya. Namun, perlu kita sadari bahwa dengan

¹⁴ <http://www.mandalamaya.com/pengertian-gadget/diakses> tanggal 30 Januari pukul 05.00.

¹⁵ www.wikipedia.com, diakses pada hari Jumat, 22 Januari 2019 pada pukul 05.30.

berkembangnya teknologi sangat berpengaruh terhadap pembelajaran di sekolah, sehingga bagaimanapun juga guru dituntut harus mampu menggunakan teknologi dengan baik, sehingga dapat memberikan dampak positif dalam pemanfaatannya untuk media pembelajaran guru.¹⁶ Namun disamping membawa dampak positif, tentu saja kemajuan teknologi juga membawa dampak negatif bagi masyarakat. Dimana dengan kemajuan teknologi menimbulkan tabrakan antara nilai-nilai agama dan juga budaya leluhur dari bangsa Indonesia. Harapan dari bangsa Indonesia sendiri tentu saja antara nilai-nilai agama dan juga budaya harusnya netral sejalan dengan lurus, namun kenyataannya banyak dari kemajuan teknologi itu yang menyimpang dari nilai agama dan budaya.

Kemajuan teknologi di dunia tentu saja berdampak pada kehidupan kita di masyarakat. Salah satunya adalah munculnya terobosan baru yang disebut dengan *gadget*, yaitu perangkat elektronik yang memiliki kemampuan khusus. *Gadget* biasanya identik dengan *smartphone*, telepon canggih yang diciptakan untuk memudahkan manusia. *Smartphone* di era globalisasi ini telah menghadirkan berbagai fitur yang dikemas menarik sehingga memberikan kenyamanan bagi penggunaanya. Dulunya telepon hanya digunakan untuk menelfon ataupun mengirim sms (*short message send*) kini telah berubah menjadi

¹⁶ Syafruddin Nurdin dkk, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Jakarta : Ciputatpers, 2002), hal 97.

sebuah perangkat yang penuh dengan aplikasi-aplikasi yang lebih menarik diantaranya adalah akses internet tanpa menggunakan laptop/komputer. Internet merupakan sekumpulan jaringan yang terhubung satu dengan lainnya, dimana jaringan menyediakan sambungan menuju global informasi.¹⁷ Dengan internet, kita mampu mendapatkan banyak pengetahuan karena kita mampu mengakses ensiklopedia atau *search engine* melalui internet. Selain itu juga memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia, sehingga kita lebih mampu menghargai banyaknya bahasa dan budaya orang-orang di belahan bumi manapun dan kita juga mampu mengetahui berbagai kejadian yang sedang terjadi di seluruh dunia.

Namun, internet tidak hanya membawa dampak positif bagi masyarakat, internet juga membawa dampak yang negatif bila disalahgunakan, misalnya untuk menyebarkan ilmu-ilmu sesat seperti yang saat ini telah banyak terjadi di Indonesia, adanya pornografi yang telah merambah di dunia ini bahkan saat ini telah banyak terjadi kekerasan seksual juga berawal dari akses internet. Bagi yang ahli teknologi (*hacker*), internet menjadi ladang uang bagi mereka, dengan cara mencuri uang melalui *internet banking* bahkan ada juga

¹⁷ Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *Pengantar Teknologi Internet, Konsep dan Aplikasi*, (Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2007), hal. 117.

yang membuka fasilitas bagi para *hacker* untuk *menghack* akun orang dan mendapatkan bayaran.

Selain internet, fitur yang di tampilkan dalam sebuah *smartphone* adalah aplikasi bermacam jejaring sosial diantaranya *BBM*, *whatshap*, *mesenger*, *instagram*, *line*, *facebook lite*, dan lain-lain. Berbagai fitur yang dihadirkan ini tentu lebih mempermudah penggunaanya dalam komunikasi, apalagi dalam usia remaja dimana masa remaja adalah masa pencarian jati diri. Pada zaman yang serba modern ini, *smartphone* telah banyak digunakan oleh anak-anak TK sampai tua telah menjadi penikmat *smatrphone*, dari kalangan atas hingga kalangan bawah juga tak kalah.

Dari hal tersebut, kita mampu menyimpulkan bahwa sesuatu yang membawa dampak positif bisa juga membawa dampak negatif apabila disalahgunakan.

Menurut identifikasi Parker (1973) dalam Nasution (1989) memperhatikan beberapa dampak teknologi diantaranya adalah :

- a) Terjadinya monopoli dalam pengelolaan, penyediaan, dan pemanfaatan informasi
- b) Tidak meratanya distribusi informasi (*information gabs*)
- c) Kurangnya isi pesan yang bersifat edukatif
- d) terjadinya polusi informasi (*information overload*)
- e) terjadinya *infacy* terhadap *privacy*
- f) timbulnya permasalahan yang berkaitan dengan hak cipta.

Namun internet dapat memberikan dampak negatif selain dampak positif. Adapun dampak penggunaan *gadget* bagi siswa adalah:

1) Dampak positif

- a) Menjadi **sarana pembelajaran**
- b) Penggunaan *gadget* dapat **menambah pengetahuan**. *Gadget* dengan teknologi canggih dapat memberi kemudahan kepada anak untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas sekolah dimana saja dan kapan saja.
- c) Dengan *gadget* pengguna dapat **memperluas jaringan persahabatan** karena dengan mudah dan cepat bergabung ke *social media*.
- d) *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Sehingga semua orang dapat dengan **mudah berkomunikasi dengan orang lain** dari seluruh penjuru dunia.¹⁸
- e) Mempermudah komunikasi baik dengan orang tua, guru, maupun teman. Siswa dapat lebih mudah untuk konsultasi
- f) mata pelajaran maupun tugas-tugas yang belum siswa mengerti.¹⁹
- g) Memperluas jaringan persahabatan. Dengan menggunakan HP siswa bisa menambah teman dengan mudah melalui telepon langsung atau pesan singkat(SMS).²⁰
- h) Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar. Dalam HP terdapat fitur-fitur MP3 atau game yang dapat memberi hiburan

¹⁸<http://digital.metrotvnews.com/anakdigital/>, diakses pada hari Rabu, 20 Januari 2019 pada pukul 16.00

¹⁹ Doni Harfiyanto, “Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang” dalam *Journal of Education Social Studies*, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>, diakses pada hari Minggu, 21 Mei 2017 pukul 16.30

²⁰ Astin Nikmah, “Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa”, <https://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>, diakses pada hari Minggu, 21 Mei 2017 pukul 16.30.

pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengarkan musik atau sekedar main game.²¹

- i) Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi. Hal ini mampu membantu siswa untuk mencari informasi atau materi pelajaran melalui fitur internet yang terdapat di HP.²²

2) Dampak negatif

Disamping dampak positif yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi, juga akan memunculkan dampak negatif, antara lain :

- a) Mengakibatkan lupa waktu bahkan mengganggu kesehatan. Sebuah hasil penelitian menyebutkan, ketergantungan pada gadget menurunkan prestasi pada anak-anak akibat lemahnya konsentrasi, mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan, malas menulis dan membaca, serta menurunkan kemampuan bersosialisasi.²³ Gadget dapat mengganggu kesehatan anak karena efek radiasi teknologi. Radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan kanker.
- b) Gadget dapat mengganggu perkembangan anak karena kecanggihan fitur di dalamnya rentan disalahgunakan oleh anak.

Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan, salah satu siswa bermain gadget di belakang.

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

²³ <http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html>.diakses pada tanggal 28 Januari 2017 pukul 09.00

- c) Rawan terhadap tindak kejahatan. Hal ini terjadi karena setiap orang memiliki sifat update dimana saja. Sehingga, pelaku kejahatan dengan mudah mencari calon korban dari hal-hal update yang diunggahnya.
- d) Dapat mempengaruhi perilaku anak. “Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya. Sehingga menganggap apa yang didapat dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan terlengkap dan final” (Ratih Ibrahim, 2012). Padahal realitanya ada banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak dapat menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Jika tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal, tidak tahan dengan kesulitan, dan antisocial.²⁴
- e) Anti sosial. Kehadiran teknologi membuat mereka menjauhi pergaulan secara langsung dan hal ini akan memberi peluang terhadap gejala gangguan kepribadian "anti sosial" untuk berkembang. Hal ini terjadi karena adanya ketergantungan akan kenyamanan yang di hadirkan oleh gadget, sehingga seolah-olah mereka menemukan dunianya sendiri. Menurut Blais (2007) penggunaan *gadget* pada remaja salah satunya berdampak pada

²⁴*idem*

kemampuannya untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan.²⁵

- f) Perilaku konsumtif. Teknologi yang berkembang pesat dengan tambahan fitur-fitur yang semakin canggih, membuat anak selalu menuntut pembaruan *gadget* dan tidak pernah puas akan *gadget* yang di milikinya. Selain itu juga berdampak pada penambahan dalam biaya operasional seperti membeli pulsa, Apalagi jika pulsa tersebut tidak digunakan dengan baik, maka akan membuang sia-sia pulsa tsb.²⁶ Selain itu juga untuk membeli paketan data internet, maupun aksesoris *gadget*.
- g) Krisis akhlak & moral. Canggihnya teknologi membuat anak bisa mengakses apa saja termasuk pornografi dan berita kriminal yang akan menjadi acuan tindakan kriminal sebagai solusi pemecahan masalah. Ini di sebabkan proses 'meniru' pada anak sangat tinggi.²⁷
- h) Siswa menjadi malas belajar. Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar seperti laptop dengan jaringan internet, malah sering membuat siswa menjadi malas belajar. Siswa yang telah menggunakan media sosial di

²⁵ Tania Clara Dewanti,dkk, "Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, <http://journal.um.ac.id/index.php/bk>., diakses pada hari Minggu, 21 Mei 2017 pada pukul 16.00

²⁶ Astin Nikmah, "Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa", <https://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>, diakses pada hari Minggu, 21 Mei 2017 pukul 16.30.

²⁷ http://www.kompasiana.com/iindalosta/dampak-teknologi-bagi-perkembangan-anak_55292863f17e6140438b4628diakses tanggal 7 Desember 2016 pukul 06.05

gadget, mereka lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar.²⁸ Terkadang banyak diantara mereka yang menghabiskan waktunya untuk internetan yang hanya mendatangkan kesenangan semata. Apalagi saat ini telah merebak *smartphone* yang mampu mengakses internet. Mereka lebih asyik menghabiskan waktu dengan *facebook*, *chatting*, *twitter*, *instagram*, *game online* dan lain sebagainya sehingga akan berpengaruh terhadap minat belajar mereka.

- i) Penggunaan tidak sesuai kondisi, misalnya menggunakan *gadget* pada saat proses belajar-mengajar berlangsung hal ini dapat mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat HP yang bergetar ketika pelajaran berlangsung dengan membuka jejaring sosial (*facebook*, *Whatsap*, *instagram*, dan lain-lain) ada juga yang bermain game di saat pembelajaran berlangsung.
- j) Terjadinya pelanggaran asusila. Sering kita dengar di berita-berita, dimana terjadi pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang pelajar terhadap pelajar lain, seperti terjadinya tawuran antar pelajar, *freeseks*, pemerkosaan siswa, dan lain-lain. Hal ini terjadi karena siswa yang masih dalam usia labil, dan memiliki sifat

²⁸ Doni Harfiyanto, "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang" dalam *Journal of Education Social Studies*, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index/php/jess>, diakses pada hari Minggu, 21 Mei 2017 pukul 16.30

penasaran akan membuka situs-situs yang seharusnya belum boleh mereka akses. Internet yang selayaknya digunakan untuk mempermudah siswa mencari informasi atau materi pelajaran bisa disalah gunakan untuk mencari gambar atau video yang kurang baik (porno).²⁹

C. Upaya Guru PAI dalam Menekan Dampak Kemajuan Teknologi pada Siswa

1. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam

Guru merupakan elemen terpenting dalam sebuah system pendidikan.ia merupakan ujung tombak, dimana proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana siswa memandang guru. Kualitas guru berpengaruh pada keberhasilan proses pendidikan.

Pengertian guru secara umum tertera dalam Undang Undang guru dan dosen, yaitu:

“Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan,melatih, menilai,dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, dasar, dan menengah.”³⁰

Zakiah Darajat menyatakan:

²⁹ Astin Nikmah, “Dampak Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Siswa”, <https://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>, diakses pada hari Minggu, 21 Mei 2017 pukul 16.30.

³⁰UU RI No. 14 Th. 2005 Tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 3.

“Guru adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang dapat memudahkan dalam melaksanakan peranannya dalam membimbing siswanya, ia harus sanggup berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, selain itu perlu diperhatikan pula bahwa ia juga memiliki kemampuan dan kelemahan.”³¹ Pendidik dalam Islam bukanlah sekedar pembimbing.

Menurut Zuhairini, guru Agama Islam merupakan pendidik yang mempunyai tanggung jawab dalam membentuk keperibadian Islam anak didik, serta bertanggung jawab terhadap Allah SWT. Adapun tugas guru agama antara lain:

- a) Mengajarkan ilmu pengetahuan Agama Islam
- b) Menanamkan keimanan dalam jiwa anak
- c) Mendidik anak agar taat dalam menjalankan agama
- d) Mendidik anak agar berbudi pekerti mulia³²

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru PAI adalah orang yang memberikan materi pengetahuan agama Islam serta mengajar, mendidik, mengarahkan, membina, membimbing siswa-siswanya agar menjadi manusia yang bertakwa.

2. Upaya Guru Pendidikan Agama Islam

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia upaya diartikan sebagai usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud pemecahan persoalan, atau

³¹Zakiah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 266.

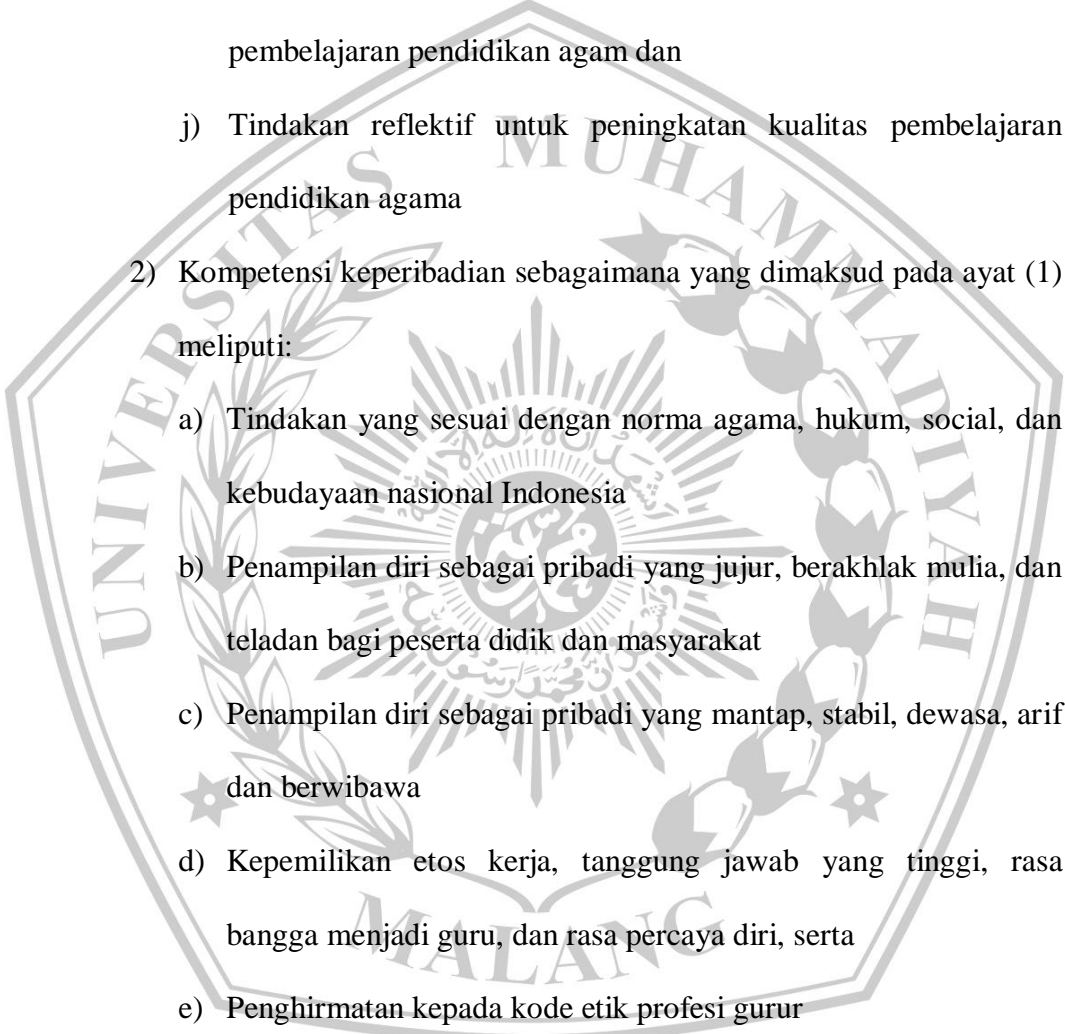
³²Zuhairini, dkk, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 34.

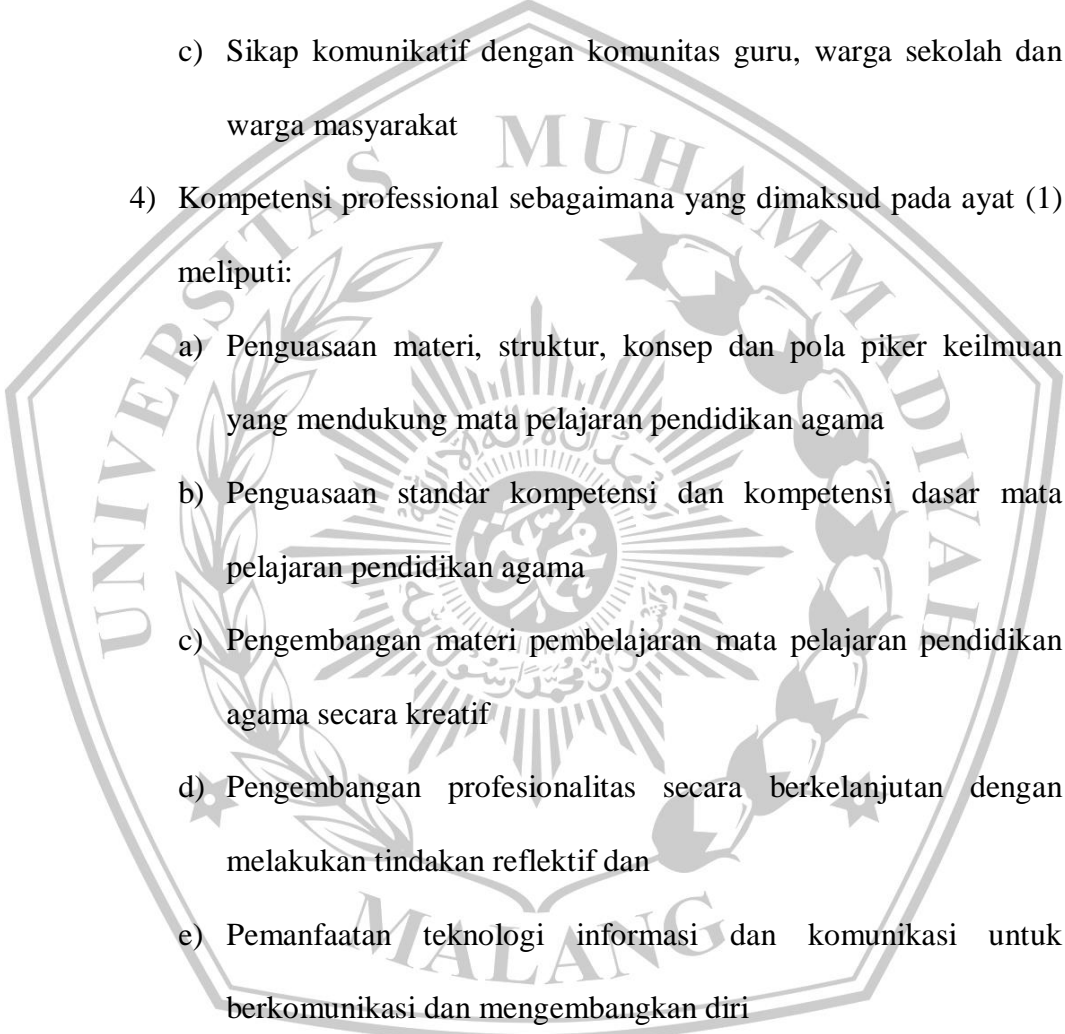
usaha mencari jalan keluar.³³ Adapun upaya guru pendidikan Agama Islam adalah segala usaha yang bersifat keagamaan yang dilakukan oleh guru PAI untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam, yaitu untuk mengembangkan potensi keagamaan siswa menjadi manusia yang baik, berbudi pekerti luhur sesuai dengan atauran Allah SWT.

Dalam mengupayakan sesuatu diperlukan kompetensi yang harus dimiliki oleh pihak yang bersangkutan. Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah, kompetensi yang harus dimiliki oleh guru PAI adalah sebagai berikut.

- 1) Kompetensi pedagogic sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
 - a) Pemahaman karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, social, cultural, emosional dan intelektual
 - b) Penguasaan teori dan prinsip belajar pendidikan agama
 - c) Pengembangan kurikulum pendidikan agama
 - d) Penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan agama
 - e) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan agama
 - f) Pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki dalam bidang pendidikan agama

³³Departemen Pendidikan Nasional, Kamus bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 995.

- 
- g) Komunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik
 - h) Penyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar pendidikan agama
 - i) Pemanfaatan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran pendidikan agama dan
 - j) Tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama
- 2) Kompetensi keperibadian sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi:
- a) Tindakan yang sesuai dengan norma agama, hukum, social, dan kebudayaan nasional Indonesia
 - b) Penampilan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat
 - c) Penampilan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa
 - d) Kepemilikan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri, serta
 - e) Penghormatan kepada kode etik profesi gurur
- 3) Kompetensi social sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- 
- a) Sikap inklusif, bertindak objektif, serta tidak diskriminatif berdasarkan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan status social ekonomi
 - b) Sikap adaptif dengan lingkungan social budaya tempat bertugas dan
 - c) Sikap komunikatif dengan komunitas guru, warga sekolah dan warga masyarakat
- 4) Kompetensi professional sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi:
- a) Penguasaan materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran pendidikan agama
 - b) Penguasaan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan agama
 - c) Pengembangan materi pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama secara kreatif
 - d) Pengembangan profesionalitas secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif dan
 - e) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri
- 5) Kompetensi kepemimpinan yang dimaksud pada ayat (1) meliputi:
- a) Kemampuan membuat perencanaan pembudayaan pengamalan ajaran agama dan perilaku akhlak mulia pada komunitas sekolah sebagai bagian dari proses pembelajaran agama

- b) Kemampuan mengorganisasikan potensi unsure sekolah secara sistematis untuk mendukung pembudayaan pengamalan ajaran agama pada komunitas sekolah
- c) Kemampuan menjadi inovator, motivator, fasilitator, pembimbing dan konselor dalam pembudayaan pengamalan ajaran agama pada komunitas sekolah dan
- d) Kemampuan menjaga, mengendalikan, dan mengarahkan pembudayaan pengamalan ajaran agama pada komunitas sekolah dan menjaga keharmonisan hubungan antar pemeluk agama dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia³⁴

Berdasarkan kompetensi yang disebutkan diatas, dapat dilakukan upaya oleh guru PAI dalam menyikapi dampak penggunaan gadget pada siswa antara lain sebagai berikut.

1) Kompetensi pedagogic

Berdasarkan kompetensi ini guru dituntut untuk mampu memahami peserta didik, dengan cara member pemahaman tentang kegunaan teknologi dan dampak penggunaannya. Guru pun dituntut untuk menguasai materi pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang variatif agar kegiatan belajar menyenangkan. Sehingga siswa tidak asik bermain gadget.

³⁴Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional), hlm. 9-11

2) Kompetensi keperibadian

Guru harus menjadi teladan bagi muridnya.³⁵ Dalam hal ini guru harus memberi contoh riil kepada siswa-siswanya dengan tidak menggunakan gadget ketika kegiatan belajar berlangsung.

3) Kompetensi sosial

Guru harus membangun komunikasi intensif kepada guru yang lain, orang tua dan masyarakat guna melakukan control pengawasan kepada peserta didik dalam penggunaan gadget.

4) Kompetensi professional

Guru membuat kesepakatan dengan siswa atau seluruh anggota kelas agar tidak menggunakan gadget di dalam kelas. Pelanggaran atas hal tersebut dapat berujung pada sanksi yang juga dibuat berdasarkan kesepakatan bersama. Kecuali pada kegiatan belajar yang memang membutuhkan gadget untuk mempermudah proses belajar.

5) Kompetensi kepemimpinan

Guru harus mampu menjadi innovator, motivator, fasilitator, pembimbing dan konselor. Pembinaan dapat dilakukan saat pembelajaran PAI berlangsung. Guru juga dituntut untuk mampu menggagas kegiatan keagamaan yang diikuti oleh seluruh warga sekolah, khususnya para siswa agar penggunaan gadget pada siswa dapat terminimalisir.

³⁵Sya'runi, *Model Relasi Ideal Guru dan Murid: Telaah Atas Pemikiran Al-Zarnuji dan KH. Hasyim Asy'ari*. (Yogyakarta: Teras, 207), hlm. Ix.